TOP GAMES

08/2002

The Watchmaker | Syberia | Jazz & Faust
Grand Prix 4 | Age of Wonders II

TOP GAMES

"Top Games" започва пътя си като рубрика в специализираното списание "Computer" през 1992 година. Постепенно увеличава обема си и през 1995 става самостоятелно приложение към списанието.

Именно тук се ковє българската гейм журналистика. Голяма част от авторите в "Top Games" в последствие създават и пишат в "PC Mania" и "PC Club".

За целите на проекта "Лазарус", всеки брой е опакован с корица в съвременен стил.

Приятно четене!

брой 8/2002

top games

месечно приложение на сп. **Computer** за игри

Warcraft III: Reign of Chaos

Blizzard

След години очакване финалната версия на Warcraft III е вече факт. Една от най-добрите стратегии в реално време се сдоби с достоен наследник. *Сергей Ганчев* е опиянен от радост.

The Watchmaker

Trecision

С всяка следваща година чистите приключенски игри бавно отстъпват място на екшъните и стратегиите. А на пазара цари тезата, че тази година още не е излязло достатъчно читаво заглавие от жанра и може би няма да излезе такова. *Иван Димитров* е на малко по-различно мнение.

Syberia

Micronds

Този месец очевидно е месецът на куеста, а Syberia е най-добрата игра в жанра за тази година. Тя много прилича на The Longest Journey - главната героиня е жена с характер, попаднала в странен свят. *Веселин Жилов* е видял толкова интересни неща в този сюрреалистичен свят, че едва не му се е пръснала главата.

Jazz and Faust

1C / Saturn +

Какво ще кажете за морско приключение, което можете да проследите през очите на двама съвсем различни по характер мъже? Новият куест на руската фирма 1C наистина има интересна концепция, но дали тя е реализирана както трябва, ще научите от *Веселин Жилов*.

Geoff Crammond's Grand Prix 4

MicroProse/Infogrames

Grand Prix 4 е посветена на едно от най-големите състезания на съвремието – Формула 1. Десетина години след първата си част този симулатор продължава да ни радва. Като любител на високите скорости *Сергей Ганчев* се вживя в ролята на Мика Хакинен. Пробвайте и вие!

AGE OF WONDERS II: The Wizard's Throne

Triumph Studios

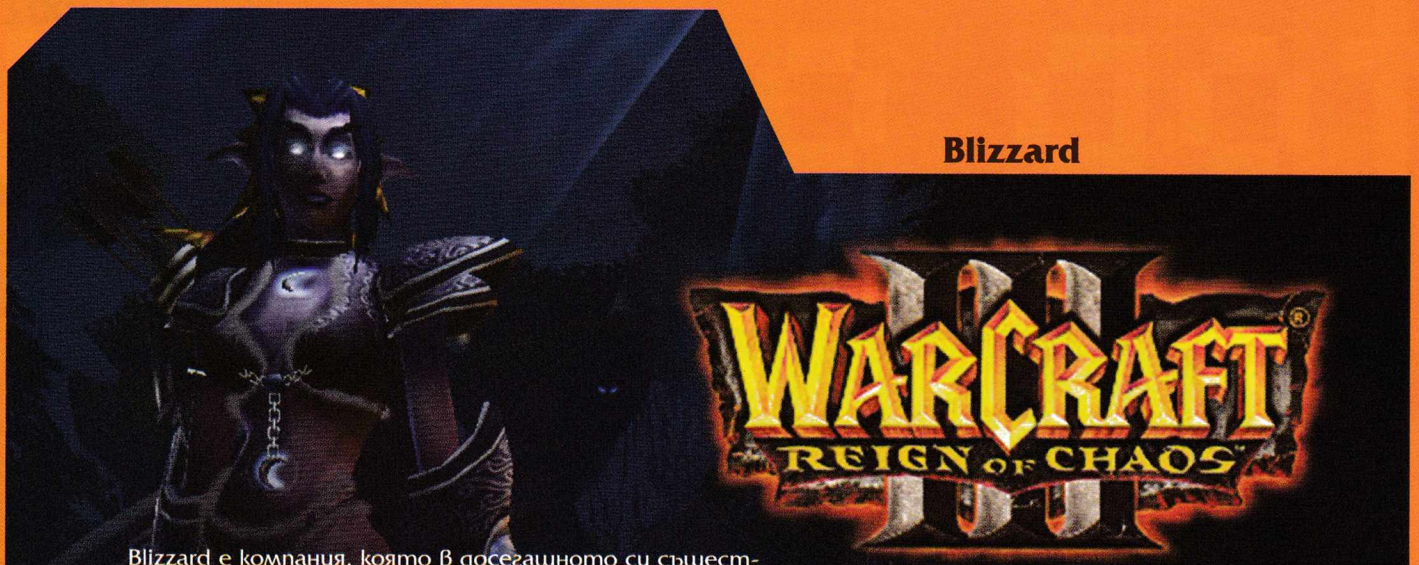
Продължението на походовата стратегия Age of Wonders вече е факт! Някои твърдят, че то е пълен боклук.
А *Мартин Димитров* (в случая Мерлин) е само малко разочарован.

CD изненади

Логически игри

Стратегии, екшъни, стратегии, екшъни... не ви ли омръзна? Ако искате да опитате нещо по-различно, тази статия е за вас. В нея *Веселин Жилов* ще ви разкаже за няколко малки безплатни игрички, създадени от аматьори и ентусиасти. В тях е вложен много повече идеен заряд, отколкото в големите заглавия през последните месеци.

top games дизайн:
Бистра Славейкова
bistra@i-space.org



Blizzard е компания, която в досегашното си съществуване е създала адски малко игри, но повечето, ако не и всички, са се превърнали в грандиозни хитове, надминаваши по популярност и продажби половината конкуренция. Геймките, за които става въпрос, са Warcraft, Starcraft и Diablo.

Е, тази година е хубава, защото след дългогодишно очакване най-сетне на бял свят се появи и окончателната версия на Warcraft III: Reign of Chaos. Играта е сполучлив микс от фантазия, техника и традиции и със сигурност е сред най-големите потенциални хитове на петилетката. А сега по същество:

Играта

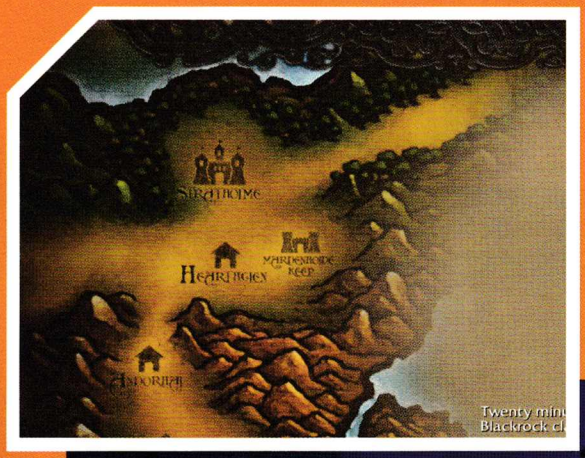
Warcraft III: Reign of Chaos се появява години след първите части. Над земите надвисва сянката на унищожението. Тайнствен пророк се явява на хората и орките и ги приканва да напуснат владенията си и да отплават към другата страна на световния океан.

Първоначално причината за това странно явяване е забулена в тайнственост, но скоро всичко си идва на мястото. Силите на мрака – немъртвите, са в подем. Дошъл е часът, в който техният господар ще бъде привикан в настоящия свят (сиреч лошият идва и избива всички). Единственото нещо, което може да го спре, се намира отвъд моретата и представлява кланът на нощните елфи. Така началото на началата започва и играчът се включва активно в действието. Сценарият на играта е линеен и е разделен на няколко парчета. По принцип в тях всичко си е познато: има си цели и изпълнение. Warcraft III е стратегия в реално време от най-чист тип.

Кампании

Частите на играта са пет – една въвеждаща и четири основни. Всяка от тях е отдадена на определена управляема страна. Членовете на квартета са подредени по реда на изявата си както следва: човеци, немъртви, орки и елфи. Историите са общи и са навързани последователно. За разлика от Starcraft отделните кампании не са достъпни още от самото начало, а се отключват с напредването на действието. Изиграването на цялата стратегия изисква не малко време. Някой повманиачен фен ще се справи и за броени дни, но всички останали ще се мъчат поне седмица. Дори при най-ниското ниво на трудност има единични мисии, които са си истински препъни-камъни (особено последната от страната на немъртвите). Хубавото е, че ако ви доскучае, можете да си спретнете и някой съвсем страничен конфликт. Warcraft III предлага много добър генератор на единични мисии. В тях човек може да изпробва новите си тактики и да се запознае най-подробно с всички страни, за които може да играе. Подобни начинания са и прекрасна тренировка за груповите изяви срещу живи човешки опоненти.

Предишната стратегия на Blizzard беше едно от най-играните неща в България не за месеци, а за години. В момента все още има клубчета, в които щъкат всичките му там



ТЕСТ | Сергей Ганчев

Оценки
Графика
Звук
Музика
Геймплей
Удоволствие

Изисквания
Процесор: Pentium III на 400 MHz
Памет: 128 Мбайта
Свободно дисково пространство: 700 Мбайта
Видео: 3D видеокарта с 8Мбайта памет

зергове, хора и протоси. Предполагам или по-скоро се надявам силно, че и Reign of Chaos ще достигне същите висоти. Играта има всички основни черти на предшественика си, само дето всичко е по-красиво и близо до популярната в момента магическо-антична атмосфера (като в повечето RPG-та, „Властелинът на пръстените" и т.н.).

Страни

В „новия" свят на стратегията бродят следните основни групички: Хора, Орки, Немъртви и Елфи.

>**Хора:** Те са най-расово „замърсени" – освен хомо сапиенси в техните редиии се сражават джуджета и елфи. По принцип тази част от населението на планетата е с осреднени възможности – баланс между сила, магия и производителност. В голяма степен се приближават до човеците от Starcraft.

>**Орки:** Зеленокожи двуноги – изключително силни създания. Малко по-груби от хората. Въведението на играта започва с тях. Те служат като вид учебно помагало. Истинската им роля се изиграва към края. Поне за мен са най-забавните от всички раси.

>**Немъртви**: Те са истински лошите в тази игра. Притежават едни от най-слабите във физическо отношение армии, но за сметка на това имат много магия и то такава, която може да свърши доста поразии. Правилното им използване може да доведе до много неприятности за всеки противник. Приличат на зергове, особено по отношение на строежа на базите си и вида и способностите на някои от по-нисшите си единиии.

>**Елфи:** В играта има няколко вида елфски клонове, но тези, които подлежат на употреба, са нощните елфи. Създанията са много интересни. Притежават едни от най-красивите бази. Системата им на производство и добив на ресурси е някаква странна комбинация от откачена графика и стари идеи. Имат силна войска и много магия, която е по-скоро с поддържаща роля. Чисто нападателните им заклинания не са толкова много в сравнение с тези на останалите раси.

>**Други:** Едно от хубавите неща на Warcraft III е, че разполага със страшно много странични персонажи. Играта е пълна с всевъзможни подраси, взимащи участие в действието. Има кентаври, падналиии древни, тролове, дракони на свободна практика, гоблини. На места част от тях влизат от страна на играча. Също из повечето карти има и поне един неутрален магазин, в който се предлагат наемни създания или артефакти за инвентара на героя. Пазаруването в тях е важно и причината е, че на моменти Warcraft III напомня силно на добре подредено RPG.

Ролева игра

Някои от героите в стратегията са равносилни на малки превъоръжени армии. Персонажите могат да изпълняват магии, както и да трупат опит и да качват нива. Допълнително всички имат места за носене на предмети с най-разнообразна функция. Има джунджурии, повишаващи силите, както и такива от рода на порция живот и свитъци със заклинания за еднократна употреба. Един от най-фрапиращите примери е в кампанията на хората: някъде към края точно преди наша милост да мине към тъмната страна на силата, героят – прини Артас, е в силите си да изнесе цяла мисия. Човечето има уникални способности – може да се обгражда с магически щит и да праща порции положителна енергия на отрицателните герои. Като резултат единственото, което се иска от играча, е малко търпение за презареждане на манната.

Е, при желание по-ортодоксално настроените играчи могат да забравят това и да се отдадат на класиката: трупане на армии и строене на бази.

Единиии

Изброяването на съществата в играта и поне частичното им описание би отнело най-малко две страниии. Стратегията бъка от най-разнообразни единиии.

Има всичко, за което можете да се сетите, плюс още десетина елемента, плод на нечия развинтена фантазия. Най-масовите създания могат да участват в мелета и включват войниии с мечове, орки с тупалки, немъртви с нокти. Интересното е, че повечето от видовете на следващото йерархическо стъпало могат да хвърлят магии. Заклинанията и на най-обикновените гадини вършат добра работа и си заслужават използването.

Играта е балансирана. Всяка от страните си има далекобойни единици, чисто наземни, целещи се по небе и земя, както и някои по-специализирани елементи. Другото хубаво на стратегията е, че поданиците вършат това, което им е заповядано. Напоследък имаше някои игри, в които войниите се плашеха, ако останат по-малко или пък ако убият водача на групичката им. В Warcraft няма подобни глупости. И все пак сред цялата красота си има и малки пропуски.

Сгради и ресурси

Постройките в играта са не по-малко от единиите. Всяка от страните разполага със солиден брой основни сгради. Разнообразието при тях е по-скоро в цената и външния вид. Функциите на повечето са идентични. Има постройки, служещи за изхранване, за произвеждане на единици и т.н. По принцип всяка от страните си има и самостоятелни градежи, характерни само за нея. Така немъртвите притежават кладенец, в който работниите могат да се жертват и да се превръщат в невидими съгледвачи. От ценова гледна точка сградите са средно скъпи и не изискват много ресурси. Нещата, които служат за суровини в производството, са злато и дърво. Важното е, че из цялата игра има достатъчно ресурси. Особено дървесината е в изобилие. Златото обаче свършва често. В хода на много от мисиите се налага да се строят втори бази при открити нови находища.

Управление

Колкото и да е невероятно, управлението на стратегиите е от жизненоважно значение, особено при мултиплейъра. Warcraft III има много полезни специализирани клавиши от клавиатурата за всички действия, които могат да бъдат извършени от който и да е член на подопечната групичка – от строежа на базата до магиите и атаките на героите. Заучаването на всички копчения е наложително. При мелета правилното и своевременно използване на заклинание или удар по точно определена цел може да спаси цялостното положение.

Видео

Тук се взима една голяма глътка въздух и започва сипане на похвали. Всъщност играта не е кой знае колко специална, но всичко е изпипано до последния детайл. Верни на новите традиции, Blizzard са сгловили стратегията в 3D. Персонажите освен разнообразие във функциите си показват и големи различия във външността си. Някои от тях, погледнати от малко по-близо, изглеждат почти перфектно (поне за сегашното развитие на хардуера). Същото важи и за сградите, като най-красивите са тези на елфите. Друг особено забележителен елемент са фоновете. В играта си има всичко: тревички, дървета, пожари, потоии. При това повечето от частите са подвижни и един вид интерактивни. Гората се поклаща, морето си има вълнички и т.н. А и като стана на въпрос за движение – преместванията в пространството и битките са с идея по-добри от повечето досегашни стратегии. Особено интересни са заклинанията и магическите щитове. В това отношение Warcraft напълно се доближава до някои от по-класическите RPG-та.

Аудио

Звукът е също на високо ниво. Играта предлага много приятни слухови изживявания, но като цяло нищо чак толкова особено. Музиката е много хубава. Същото важи и за ефектите. Иначе в стратегията присъстват дежурните опити за разведряване на атмосферата със своеобразни английски акценти и реплики.

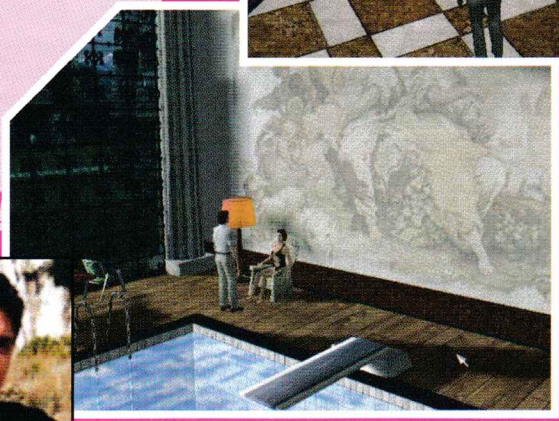
Единственото нещо в аудио-визуално отношение, което не е толкова хубаво (и то по отношение на съдържанието), са филмчетата, съшиващи историята. Само първото е що-годе интересно. Останалите са леко скучновати. В това отношение Starcraft си беше далеч по-добре.

Финал

Warcraft III: Reign of Chaos е нещо наистина добро. Явно дългото чакане си е струвало. Стратегията предлага завладяваща история в комплект със страшно много различни по вид страни и задачки. Скуката с подобно произведение би настъпила най-рано след месеци упорита игра и при това, ако си играете вкъщи, което, надявам се, няма да се случи (Мултиплейър завинаги!). Иначе единственото нещо, за което можем да стискаме палците на всичките си крайници, е и в бъдеще Blizzard да продължат да ни радват с подобни игри.

the watchmaker

Trecision



The Watchmaker е приключенска игра, издържана в типичния стил на жанра. Оригиналната версия е на италиански, но играта е преведена и на английски. Миналата година се вдигна малко шум около нея, като по-запалените adventure фенове се изказаха сравнително положително. Тази година обаче на пазара продължава да цари тезата, че още не е излязла читава приключенска игра и може би скоро няма да се появи такава.

Но да видим...

ТЕСТ Иван Димитров

Оценки

Графика	■■■■■■■■□□
Звук	■■■■□□□□□□
Музика	■■■■□□□□□□
Геймплей	■■■■■■■□□□
Удоволствие	■■■■■□□□□□

Минимални изисквания

Процесор: Pentium II 266 MHz
Памет: 64 Мбайта
Свободно дисково пространство: 400 Мбайта
Видео: 8 Мбайта видеопамет
CD-ROM устройство: с 8-кратна скорост

Историята на The Watchmaker започва в един австрийски замък, където главните герои Даръл Бун и Виктория Конрой са изпратени, за да открият мистериозено махало, което фокусира земната енергия върху хора, превръщайки ги в безсмъртни или убивайки ги, ако са безсмъртни. Вие имате възможност да играете с двата персонажа – мъжът е специалист по разследване на паранормални явления, а жената – адвокат. Някои от пъзълите се решават само от единия от тях, а други – със задружните им усилия. Повечето от загадките, които трябва да решите, са на ниво, макар да се забелязват някои недомислии. Например ако искате да вземете нещо от воден басейн, трябва да го пресушите, вместо да ползвате дълъг прът или да поплувате. Но обикновено загадките се свеждат до това да откриете даден предмет, който да ползвате на определено място. Като цяло обаче играта не е никак лесна и понякога може да запечетете, докато не решите дадена загадка. В началото може малко да се пообъркате, защото замъкът е голям и не е ясно какво точно трябва да направите, но впоследствие нещата бавно се разясняват. Иначе играта отнема близо два-три дни, за да я изиграете от начало до край.

От гледна точка на графиката The Watchmaker изглежда добре. Играе се от перспектива на трето лице, но може да превключите и на изглед през погледа на героя, за да разглеждате по-внимателно някои обекти. Замъкът изглежда много добре, като текстурите са на ниво. А обикновеният светлинен ефект при настъпването на нощта прави обстановката някак тягостна и драматична.

По отношение на звука обаче нещата никак не са розови. Дигитализираните гласове са под всякаква критика, което е проблем, като се има предвид, че играта изобилства от диалози. Като добавим и факта, че в по-голямата си част тези гласове се губят, това наистина е ужасно.

Като цяло The Watchmaker не е лоша игра, въпреки неоспоримите си проблеми със звука. Все пак традиционните adventure-и лека-полека отиват в червената книга на фона на купищата от екшъни и стратегии. А по-лошото е, че за съжаление се затвърдява тезата, че през тази година все още не е излязло достатъчно читаво заглавие от жанра. Но ако сте запален фен, според мен тази игра ще ви хареса.

Microids

ТЕСТ | Веселин Жилов

Оценки

Графика	
Звук	
Музика	
Геймплей	
Удоволствие	

Изисквания

Процесор: Pentium II на 350 MHz
Памет: 64 Мбайта
Свободно дисково пространство: 400 Мбайта
Видео: 3D видеокарта с 16 Мбайта памет
CD-ROM устройство: с 16-кратна скорост

Историята

Кейт Уокър е млада адвокатка, която има отчуждено и лишено от емоции отношение към околния свят. Това не значи, че е хладнокръвна гаднярка, просто е практичен, рационален човек (в повечето случаи) и не се вживява в това, което ѝ се случва, а го гледа някак отстрани. Може би не се чувства на мястото си? Характерът ѝ си има и друга, скрита от самата нея страна, но да не се отклоняваме. Universal Toy Company ѝ възлага задачата да води преговорите за закупуването на стара фабрика за автомати и играчки. Става въпрос за движение от въртящи се зъбни колела механизми – роботи, но такива, каквито хората биха си представили през деветнайсети век. Още оттук проличава уникалната атмосфера на играта – озоваваме се в някаква индустриална обстановка, която обаче излъчва романтиката на отминало вече време (като при steam-punk-а).

Днес парната машина не е на мода, затова старата фабрика не се вписва в икономическата картинка. Старата Ана Форалберг, която е управлявала фабриката във Valadilene повече от половин век, вече е решила да я продаде.

Когато нашата героиня пристига на мястото обаче вижда странна прогресия от механични хора, носещи ковчег през пустите, мокри от дъжда улици на планинското градче. Собственичката на фабриката вече е мъртва. А тя е човекът, с когото трябваше да бъде проведена сделката.

Ана е оставила наследник – брат си Ханс. Но Ханс е напуснал долината към края на трийсетте години и никога не се е завръщал и повечето хора смятат, че е мъртъв. Оказва се обаче, че Ана е поддържала връзка с брат си и едно от последните писма, които му е писала, доказва, че той е жив и здрав и живее някъде в... Syberia! И така, Ханс се оказва единственият човек, който може да се разпореди със семейния бизнес. Кейт трябва да предприеме пътешествие на изток. По пътя тя минава през най-различни места, които носят отпечатъка, оставен от гениалния изобретател, докато е живял там.

Докато търси Ханс, Кейт разбира за съществуването на таен план, измислен от фамилията Форалберг – който, без да е злонамерен, няма да е изгоден за компанията, която я е наела. Този план е спрян от смъртта на Ана Форалберг, но – забележете – Кейт трябва да задействa стъпка по стъпка странния заговор на фамилията, защото това е единственият начин да намери Ханс! И обратното – ако не издирва Ханс Форалберг, Кейт няма да задействa заговора, но няма да свърши и задачата, за която е наета, и пак ще бъде уволнена от работодателя си. Тоест и в двата случая може да си загуби работата.

EB:LH

Оскар, един от автоматите (роботите), създадени от изобретателя, предлага на Кейт да ѝ помогне в търсенето. И така те се качват на един странен влак (Оскар се проявява като машинист и кондуктор, макар че Кейт пътува безплатно), и потеглят.

Кейт постепенно разбира причините, които са накарали Ханс да напусне родния си град. Така, след като вече ги е разбрала, неговият път става и неин.

Пътешествието през руските плата до голяма степен променя Кейт като личност. Играта прилича на фантастична книга и пътепис, който разказва за човешки съдби... трудно е да ѝ се даде определение.

Тази година не очаквайте второ подобно „нещо".

Атмосфера

Няма как да не направите асоциация с The Longest Journey поради факта, че героинята е жена с характер, както и поради чудните места, в които се озовава.

Атмосферата на играта е много сюрреалистична. Имате чувството, че се разхождате сред един свят, наситен със смисъл. Дори самото съзерцание може да накара главата ви да се пръсне от интересните неща, които ще видите. Всичко е наситено със символи, значения, цветове. Това, разбира се, не променя факта, че този свят ви е чужд.

В игри с подобна атмосфера винаги има едно странно, човъркащо усещане – копнежът на човека да проумее нещата, и едновременно с това разбирането колко е нищожен спрямо света, в който се намира, и как може и изобщо да не се справи. Има и една скрита печал – защото много от местата, в които се развива действието, са изоставени или са загубили някогашния си живот.

В играта се напредва бавно. Прави впечатление, че повече е работено по сюжета, графиката и атмосферата, отколкото върху

Загадките

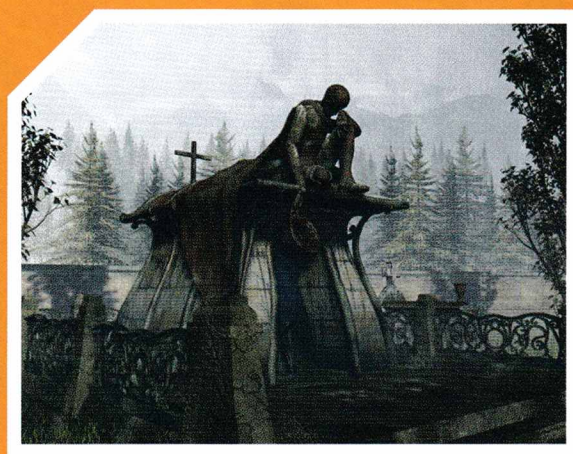
Препятствията в играта и геймплеят като цяло не могат да се мерят със заглавията отпреди години. Като цяло те не са трудни. За сметка на това са хитри и оригинални. Авторите са предпочели голяма част от историята да се разказва в документи и книги, които намирате. Аз съм се научил да чета какво ли не на монитора си, но предполагам, че повечето играчи, за които думите „търпение" и „концентрация" са чужди, няма да харесат подобен начин за поднасяне на сюжета.

Тъй като може да се заблудите от картинките, които съм подбрал, както и от MYST-ичната атмосфера на играта – този куест е нормален point'n'click adventure. Почти през цялото време наблюдавате героинята си отстрани, а не гледате през очите ѝ; говорите си с хората – а не с холограми, така че спокойно.

Интересни са срещите с механични животни и хора, задвижвани от навиваем часовников механизъм. Вие трябва да намерите ключето или липсващото зъбно колело, което кара замръзналите автомати да оживеят, да се поклонят галантно, сваляйки шапка, да разиграят малка сценка, да започнат да свирят или да ви помогнат с нещо. Усещането е невероятно. Питам се, има ли металът душа?

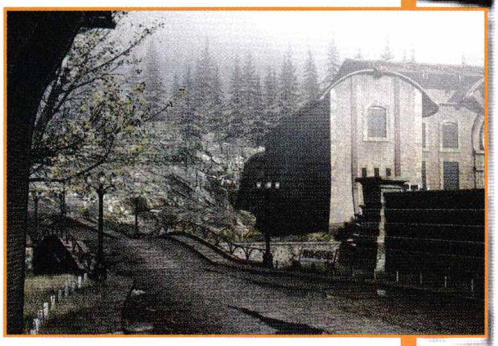
Графиката

е великолепна! Съвършена! Божествена! Тя е правена от истински майстори и е може би най-хубавото нещо, което съм виждал на монитора си. Такава красота, такъв усет към детайла, такова въображение трудно ще срещнете другаде. Декорите, както ще видите, са рендерирани предварително, но не са статични. Главната героиня, както и останалите персонажи, са триизмерни и се изчисляват в реално време. Има и междинни филмчета, които са повече от награда за разрешените загадки.

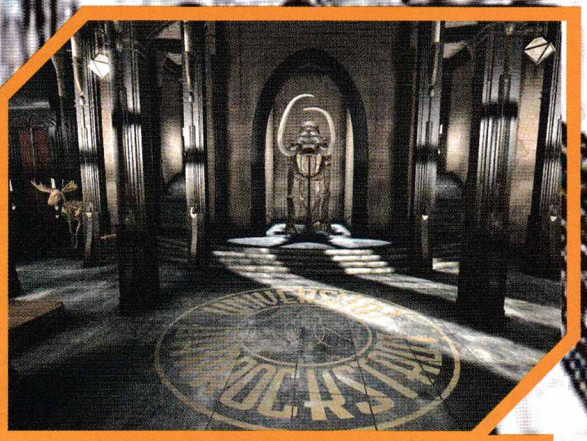


СВЕТОВЕТЕ

Четирите свята, през които минава Кейт в играта, са пътешествие из Европа от запад на изток, от миналото към бъдещето.

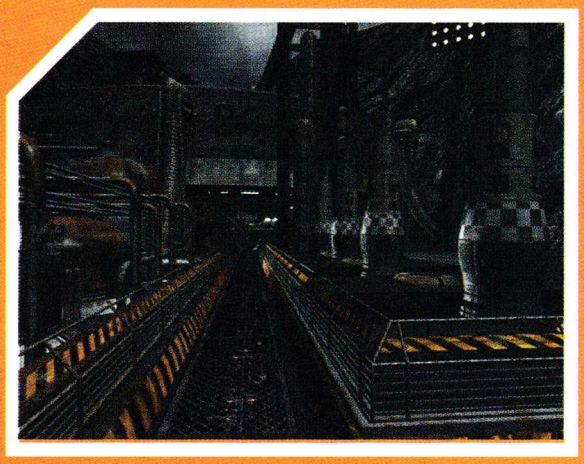


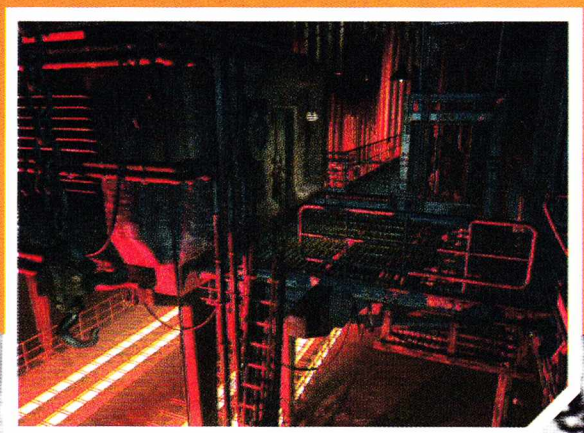
Първият свят, **Valadilene**, е типично планинско градче, откъдето започва вашето приключение. То, също както и Barrockstad, е откъснато исторически и географски от настоящето и забравено от останалата част от света. Жителите му са майстори в производството на механични играчки (направо „магьосниии"), но някогашната слава на града сега е просто една отживелиица.



Вторият, **Barrockstadt**, е прочут със своя Университет по ботаника и палеонтология. (Споменах ли, че една от маниите на Hans е свързана с изучаване на праисторически животни, и по-специално мамути? Той е учил тук.) Впечатляваща е гарата, която всъщност представлява гигантски птичарник, където се отглеждат екзотични растения и пернати.

Мястото напомня на някогашното разделение на Германия – стената му разделя Изтока и Запада. Останали са и много интересни механизми, създадени при преминаването на изобретателя през това място.

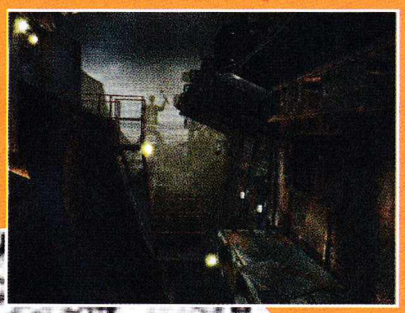




До третия свят, **Khomkozgrad**, има изоставена космическа станция, пазена от пенсиониран космонавт пияница, който с носталгия си спомня за дните, когато Съветският съюз е правил свои космически проекти по време на Студената война.

Особено интересни са и подземните мини, където в странен механичен свят живее бивш комунистически диктатор, който постепенно губи разсъдъка си. Той е вманиачен на тема музика и е свързал тръбите на фабриката в гигантски орган.

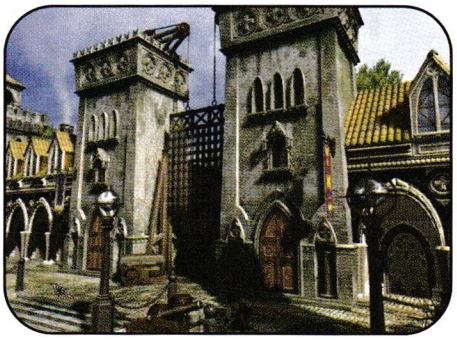
Градът е пазен от железен гигант, държащ грамадни сърп и чук. Цялото място е олицетворение на една рухнала идеология, на една мечта, която се е превърнала в кошмар.



Последният свят се нарича **Aralbad**. Това е морски курорт, чието море е... изчезнало. Навремето големиите от комунистическия режим са идвали тук на почивка. Все още има останки от лукс; изкусно направеното пристанище, хотелът... Днес морето се е оттеглило от брега и вятърът се носи над пустите пясъци и изкорубени лодки.

Jazz and Faust

1C / Saturn +



ТЕСТ | Веселин Жилов

Оценки

Графика	
Звук	
Музика	
Геймплей	
Удоволствие	

Изисквания

Процесор: Pentium II на 300 MHz
Памет: 32 Мбайта
Свободно дисково пространство: 778 Мбайта
Видео: 3D видеокарта с 4 Мбайта памет
CD-ROM устройство: с 8-кратна скорост

Този месец очевидно е месец на куеста. Освен Syberia излезе и едно домашно приготвено приключение, напомнящо на Monkey Island и озаглавено от авторите си „Missing on Lost Island". Макар че е правено от аматьори, си струва да му хвърлите едно око.

А сега ще ви разкажа за третия куест, който се появи това лято – Jazz and Faust. Той е създаден от руска софтуерна фирма, с което привлече интереса ми.

Действието се развива в миналото, по време на морските пътешествия. Представлява нещо като „пиратско фентъзи", ако мога така да се изразя.

Историята

В морския град Er-Elp по зловещ начин са убити двама чуждени. Стражата затваря пристанището, докато разследва престъплението. Междувременно сред местните жители се носят слухове за съкровище, намиращо се в митичния Град на мъртвите. Възможно ли е убийствата да са свързани с тези богатства?

Особеното на този куест е, че предлага две игри в една, подобно на Guilty (Innocent Until Caught 2). Това не е кой знае колко иновативно или велико решение, но определено откроява тази игра от останалите.

Вие можете да изберете с кого да играете – с крадеца Jazz, или с морския капитан Faust. И дори и да минете през едни и същи места, ще изживеете коренно различни събития. От време на време двамата герои се срещат един с друг, но това не променя факта, че си говорим за две отделни, макар и взаимосвързани истории. Неща, които са били незначителни и приглушени в едната, могат да имат централно място в другата и обратно. Това е добър стимул да изиграете играта повече от веднъж, за да получите различен поглед върху събитията.

Играта с Jazz започва в местния затвор. След като дочува разговор между капитана на стражата и местен търговец, в който става въпрос за убийствата и съкровището, той, разбира се, решава да го открие.

Играта с Faust започва с това, че странник наема неговия кораб. Малко по-късно, докато чака своя клиент да се върне, Faust вижда красива млада жена, която иска да стигне до Черните острови, но нашият човек ѝ отказва, защото корабът му вече е нает. Когато жената си отива, тя случайно изпуска голям кристал на кея. Клиентът на Faust така и не се връща и капитанът решава да намери дамата и да ѝ върне кристала.

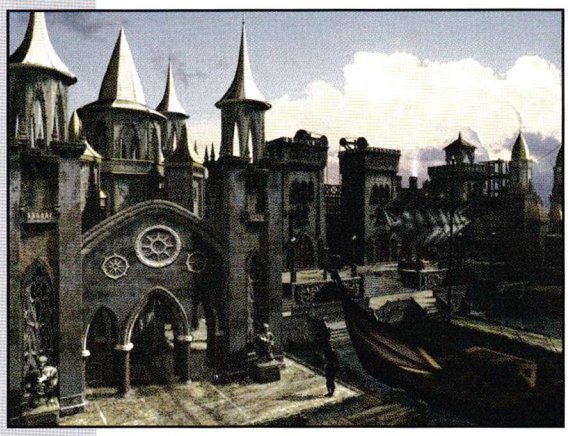
Атмосфера

Светът представлява криво огледало на средновековна Европа и близкия изток – таверни, пристанища, тъмници, кервани, харем. Тези места са обитавани от търговци, крадци, султани, робовладелци. Има и локации с определено магически и приключенски привкус.

Jazz and Faust, както си личи от самото заглавие, е един голям миш-маш. Всичко е струпано накуп така, както го правят на бунището. Липсва всякаква логика и свързаност при представянето на различните култури, участващи в действието. Освен това не е проявено и кой знае какво въображение. Така едва ли ще запомните нещо от това, което виждате. С една дума: посредственост.

Да, аз по принцип мразя пиратските истории и мистиката, хановете и пазарите. Освен това в момента съм в сесия. Така че сигурно съм субективен.

Самите действия на героите и мотивациите им, както и „тайнствената" интрига, са някак бледи, опитват се да бъдат интересни, но нещо им липсва. Диалогът е скучен и непохватно написан, не провокира към това да се привържеш към героите. А може би аз не искам да се вживея?

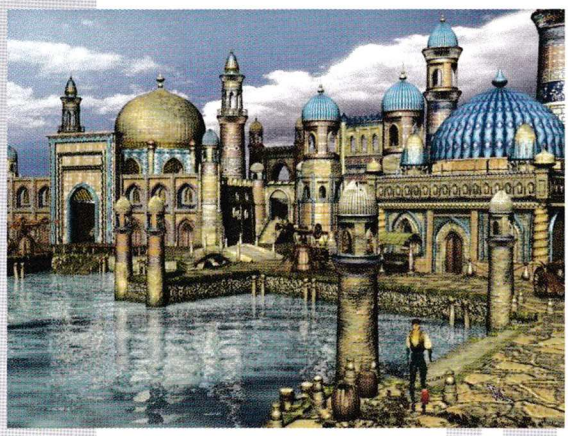


Загадки

Много от загадките изискват от играча да мисли като героя си. Сръчният контрабандист Jazz ще предпочете да краде и да лъже, за да постигне целите си, докато силният морски капитан Faust е по-директен в своите думи и действия. Освен загадки, свързани с използването на предмети, има и някои логически пъзъли.

Интерфейсът е прост и удобен – с левия бутон щракате по декора, с десния виждате предметите, с които разполагате.

Играта ви засипва със съвети и подсказки, истинският проблем е да пропуснете някой предмет, който не е лесно забележим. Има и някои бъгове, свързани с това, че играта държи да направите нещата в определена последователност, без да има логическа причина за това.



Графика

В обстановката, макар и много незабележимо, се прокрадва нещо руско. Декорите не са напълно статични. Има някои раздвижени елементи като фонтани, дим, летящи птици, нощни насекоми, пърхащи около фенерите. Но също като историята, графиката не успява да се открои.

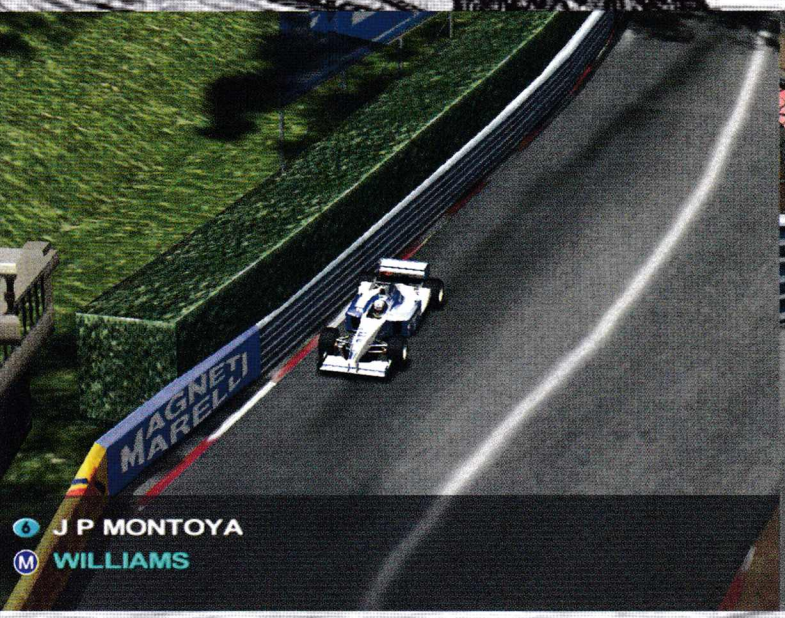
Героите са стилизирани, изградени от малко полигони. Това също не е много хубаво. От друга страна, над един град денят може да се смени с нощ и има някои светлинни ефекти, изключително реалистични горящи факли (огънят и пушекът са като истински). Сенките и осветлението също са много добри.

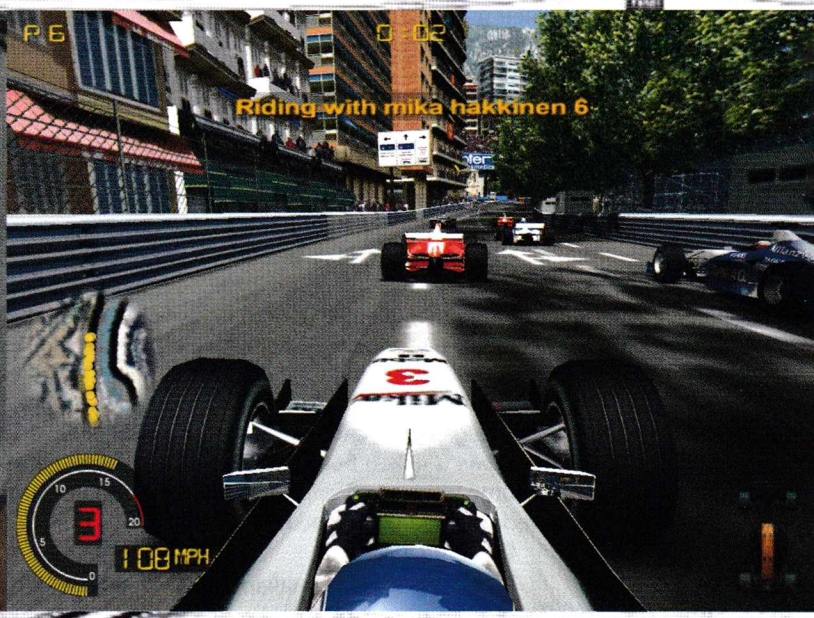
Заключение

Много е трудно да оцениш такива игри: нито са достатъчно добри, за да ги препоръчаш, нито са достатъчно лоши, за да ги захвърлиш в кошчето. Ако имате силна нужда от куестове, бихте могли да изиграете Jazz & Faust. Аз лично ще продължа със Syberia и ще си припомня доста по-старичкия Guilty.

MicroProse/Infogrames

Geoff Crammond's Grand Prix 4





Газ до дупка, високи технологии, разтопена и разпадаща се гума, асфалт и пари – част от елементите на едно автомобилно състезание. За добро или зло, Формула 1 е сред най-възвишените спортове на съвремието. Място, в което хора и техника влизат в комбинирано „единоборство". Място, в което са кониентрирани огромни средства и интереси. Затова не е и никак чудно, че още в зората на компютърните игри пазарът беше затрупан с поне десетина съответни симулатора. Една от тези древни програми носеше името GrandPrix. Още помня годините на далечната си младост, в които клечахме пред стария Правец 16 и мъчехме клавиатурата, представяйки се за Менсъл или Сена. Е, хубавото на някои подобни игри е, че не умират, а се сдобиват постоянно с нови и нови доработки и продължения. И ето че днес десетина години след началото на пазара се появява и четвъртата част на геймката, носеща простото обозначение:

Grand Prix 4

Настоящото нещо е автомобилен симулатор от най-висок клас. Формите на действие в GP4 са класически. Има шампионат, отделни състезания и самостоятелни обиколки. Авторите на играта не са страдали от липса на пари и са успели да си осигурят лиензите или там каквото е на всички писти и отбори. Като резултат играчът може да се насладе на един пълноправен сезон от мястото на който си пилот поиска. Интересното е, че събитията се развиват с една идея назад във времевопространствения континуум. В GrandPrix 4 можете да застанете в ролята на Мика Хакинен, а той, както се знае, си даде отпуска и не кара през настоящата година . За по-любопитните в играта има монтирана много приятна библиотека. В нея можете да прочетете повечето от най-важните неща за всички достъпни писти и пилоти.

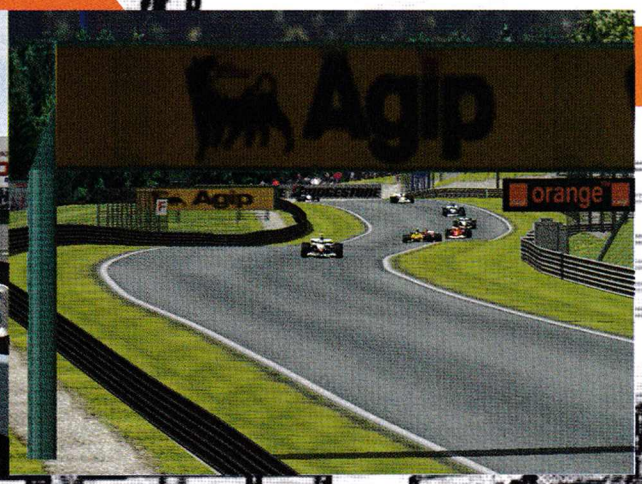
ТЕСТ Сергей Ганчев

Оценки

Графика	
Звук	
Музика	
Геймплей	
Удоволствие	

Минимални изисквания

Процесор: Pentium III на 400 MHz
Памет: 64 Мбайта
Видео: 3D видео карта с 16 Мбайта памет



Коли

Машините, управлявани в играта, отговарят напълно на реалните си събратя. Това, което е наистина интересно (и важно), е, че болидите са направени различно. Гарантирано е, че резултатите ви с някое ферари ще са далеч по-добри от тези с колите на „Минарди". Е, ако имате късмет и сте наистина вманиачени, някои от по-заплетените писти от рода на Монако биха могли да ви спасят и класират независимо от марката на вашата кола. Това обаче се случва трудно – наистина трудно. В повечето случаи хубавите марки окупират добрите места, а останалите биват забивани в дъното на класаците. Единственото общо в цялото неравновесие е управлението. Болидите се карат лесно. Времето, за което се свиква с клавишите, е малко, копчетата са разхвърляни приятно по клавиатурата. Допълнително в играта присъства и редовната поддръжка на периферии. Ако имате желание, за около осемдесетина лева можете да се сдобиете с волан и педали.

Реализъм

GP 4 дава голяма свобода по отношение на реализма. Играта може да се пусне както при почти истински условия, така и при ситуация, в която единственото изисквано нещо е въртенето на кормилното кръгче. Симулаторът позволява дори глезотии от рода на поддържане на автоматична газ от страна на изкуствения си интелект, което си е наистина значително. По принцип пълният контрол върху скоростите и подаването на бензина е единствено за напреднали юзъри. Средните опции, при които играчът контролира „педалите" и щурвала, са най-препоръчителни за масовата публика.

Сред другите опции, спадащи в графата достоверност, влиза и здравината на болида. Ако човек иска, може да кара в нещо като своеобразен GOD mode – нито блъскане в стени, нито катастрофи в противниците ще могат да повредят колата. В началото това е забавно, но победите идват наистина лесно. Играчът се отвиква и започва да изключва шукаритетите къде един по един, къде вкупом.

Конкуренция

Както бе споменато, и колите, и противниците на наша милост са най-истински. Освен имената авторите са се постарали да докарат и шофьорските им умения. Като резултат враговете са силни и практически безгрешни. Използват всеки момент на невнимание от страна на играча. Сред най-големите „гадини" се откроява една добре строена групичка в състав – Шумахер, Хакинен, Баричело,Ултард и т.н. Интересно е, че наша милост може да мести погледа от колата си към тази на някой друг, без обаче да може да го контролира. Понякога това е наистина интересно, усещането прилича на пряко предаване по телевизията.

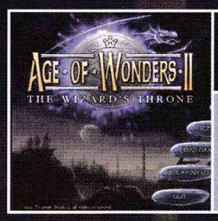
На малкия екран

В графично отношение това е една добра симулация, намираща се по върховете на класаците. Приятните впечатления начеват още с първия поглед върху менютата и продължават със самото съдържание. Пистите и колите са направени красиво. Всичките детайли от светлинките по волана до по-забележимите реклами по фюзелажа на машините са реални в максималните възможни граници. Точките, от които може да се следи действието, са няколко. Най-добра е тази, при която погледът е закован на върха на машината. От това положение пистата и колата се виждат най-добре, преценката над положението е най-лесна. По принцип и гледката от кокпита е хубава, но този класически изглед се препоръчва единствено на по-носталгично настроените фенове.

Малкият минус при всички тези красоти идва от околностите. Самият фон на GP4 е с една идея назад. Трибуните с публиката са все още твърде статични, а и някои други елементи от рода на съдиите с флаговете и дръвчетата са все още далеч от идеала. За сметка на това към звука няма отново никакви критики. Големите компании се научиха да отделят достатъчно внимание на този елемент още преди години. Между другото – при първото пускане Grand Prix4 настоява за тестване на графиката и аудиото. Проверката е кратка и препоръчителна. При нея програмата избира сама максималния баланс между производителност и качество.

Последна линия

Grand Prix 4 е достоен наследник на предните три епизода. Играта е един от най-добрите подобни симулатори и е просто задължителна за всички любители на високите скорости. Предполагам, никой няма да остане разочарован, ако по един или друг начин се сблъска с настоящото произведение.



Triumph Studios

AGE OF WONDERS II: The Wizard's Throne

Въздушният кораб леко поскръиваше, носейки се в изпълнената с малки разкъсани облачета небесна шир. Множеството щитове, провесени от двата борда на летящия съд, блестяха на фона на залязващото слънце. Спокойствие и сигурност бяха обгърнали всичко. Единствено капитанът бе спохождан от тъмни мисли. Неговият народ – човеците, бе пренебрегнат и отхвърлен от другите раси. Дори елфите се бяха отдръпнали. Всички те бяха предатели в очите на капитана...

Изведнъж небето се разцепи и множество дракони с боен рев се нахвърлиха върху въздушния кораб. Големи и тежки копия полетяха срещу връхлитащия враг. Някои от тях паднаха в безкрайното море, ширнало се отдолу. Тогава с още по-голяма ожесточеност драконите се нахвърлиха върху своята мишена. Подпален, корабът полетя надолу, захвърляйки капитана през борда. Водата, студена и тъмна, погълна всичко.

Мисли за смърт закънтяха в главата на капитана, но една могъща сила го спаси, възлагайки му трудна, но постижима задача – да обедини всички магически сфери в името на запазване на света!

И така.

Age of Wonders II: The Wizard's Throne излезе на пазара, за да ни зарадва или пък за да ни учуди?!

ИГРАТА

Когато си пуснах играта, останах и малко разочарован, и малко изненадан. Може би поради факта, че не съм имал възможността да играя първата част, или поради това, че продължението извика мои стари спомени за играта Master of Magic. Разработчиците явно са се позовали на фразата: „Всяко ново нещо е добре забравено старо!"

Age of Wonders II е походова стратегия, в която вие управлявате един магьосник, носещ гръмкото име Мерлин (всеизвестно е, нали!). Целта ви е проста – да обедините всички магически школи, независимо от цената и средствата, които ще използвате.

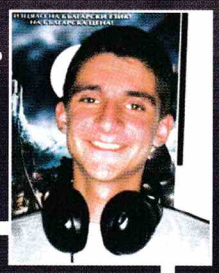
И тук е моментът да се уточни, че играта е базирана на три основни компонента – магии, селища и войски. Последното е естествен компонент за всички стратегически игри, но нека първо почна със заклинанията.

Магиите са разделени в седем школи – Земна (Earth), Водна (Water), Въздушна (Air), Огнена (Fire), Живот (Life), Смърт (Death) и Космос (Cosmos). Съществува и една осма школа, но ще оставя на вас да я откриете!

Заклинанията са много на брой и най-важното – те са доста разнообразни. Въпреки че ще се наложи, докато играете, да ги откриете почти всичките, магиите имат малко приложение при ниско ниво на сложност. Тогава аз ги използвах просто за да си направя майтап с противниците си. На по-сложно ниво обаче магиите са важен фактор за оцеляване в играта.

Заклинанията са разделени на три типа – бойни, които се използват по време на битка, глобални, които се прилагат извън битка, омагьосващи – използват се за повишаване на показателите на дадена бойна единица и по време на битка, и извън нея.

Обаче за да „кажете" някоя магия, ви е необходимо количество манна (има я в излишък) и магически точки. Първата съставка се добива от така наречените нодове (Node). Необходимо е ваша бойна единица да постави вашето флагче на определеното място, и хоп – нодът става ваш. Втората съставка е малко сложничка за изнамиране. Тя всъщност зависи изцяло от вашия магьосник. Той има определено количество, което реално е малко, но може да се увеличава чрез разни магически предметчета. Хубавото тук е, че когато минава всеки ход, манната расте, а магическите точки се възстановяват до определен максимум.



ТЕСТ Мартин Димитров

Оценки

Графика	
Звук	
Музика	
Геймплей	
Удоволствие	

Минимални изисквания

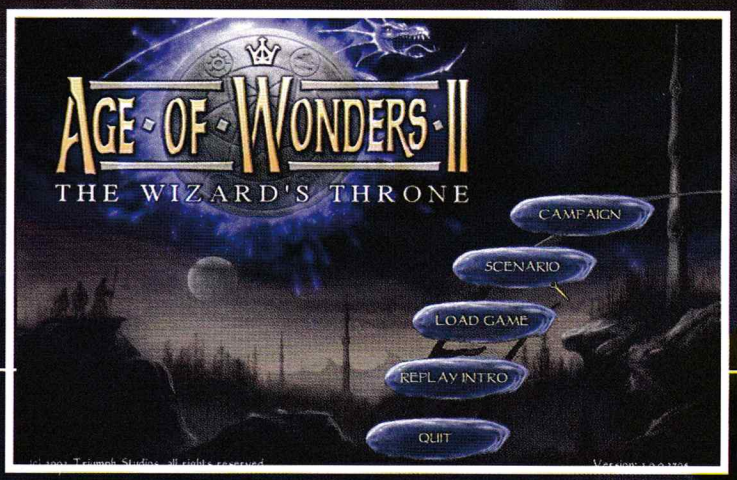
Процесор: Pentium II 300 MHz
Памет: 64 Мбайта
Свободно дисково пространство: 250 Мбайта
Видео: 4 Мбайта видеопамет

А сега нека обърнем внимание на селищата, защото те са важен икономически и магически център в играта. Селищата се разрастват от селие до град, като всеки отделен тип има определен потенциал от продукция, пари, манна и точки за откриване на нови магии. За да се развива правилно едно селище, в него трябва да се строят сгради, защото всяка сграда или повишава определени показатели на поселището, или пък дава възможността за строеж на други постройки или по-силни бойни части. Съществуват и такива здания, които генерират манна или повишават точките за откриване на нови магии. Разбира се, за строежа на всички постройки са необходими не само пари, но и време.

Парите не са голям проблем, защото има мини, които изсипват в хазната ви достатъчно пари, които можете да използвате както разумно, така и неблагоразумно. Но най-интересното е, че можете да наемате герои, които са доста важен фактор, тъй като те спомагат за разширяване на влиянието ви. Освен това героите ви са и най-развиващите се фигури. Докато обикновените единици могат да достигнат ниво на елитни части, героите могат да достигнат няколко десетки нива, което означава усвояване на нови способности или повишаване на някои показатели. Героите ви могат да носят предмети, бойните единици – не.

Единиците са много на брой и са различни както по тип, така и по показатели и способности. Всяка част има следните показатели – Атака, Щета, Защита, Магическа защита (устойчивост), Живот и Ходове.

Интересното при войските в Age of Wonders II е, че те притежават определени способности. Така например някои от тях притежават възможността да блокират противникова атака или пък да устоят на определени магии и т.н. Тези способности са много на брой и не би ми стигнало мястото, за да ги опиша. Те внасят доста разнообразие в иначе скучните битки от типа „събери могъща армия и иди на гости на врага си".



Друг фактор за доброто развитие на вашия магьосник е разкриването на картата. Тя предлага различни терени с различни препятствия, както и места и постройки, които допълнително увеличават мощта на мага ви. Така например съществуват древни скривалища, пазени от чудовища. В тези скривалища обикновено има доста манна на кристали и често могат да се открият свитъци с магии. Друго интересно място е подземният свят. Както в надземния, и тук са разпръснати какви ли не чудеса, чакащи да бъдат открити.

Както всяка игра, заслужаваща уважение, и Age of Wonders II предлага игра в мрежа, при това и чрез e-mail.

За по-изобретателните люде разработчиците са се постарали да има и редактор за нива. В него можете да огледате внимателно всички предмети (и артефакти), бойни единици и други интересни неща, като междувременно можете да си направите някоя карта със специфичен сценарий и да си я изиграете после!

ГРАФИКА

Age of Wonders II има според мен изключителна графика. Играта предлага разнообразна разделителна способност, като се почне от скромния режим 800x600 точки, мине се през 1024x768 и 1152x864 и се стичне чак до 1280x1024.

Повечето графични ефекти са грабващи, но на места са толкова много и толкова пищни, че се сливат в едно неразбираемо петно.

МУЗИКА и ЗВУК

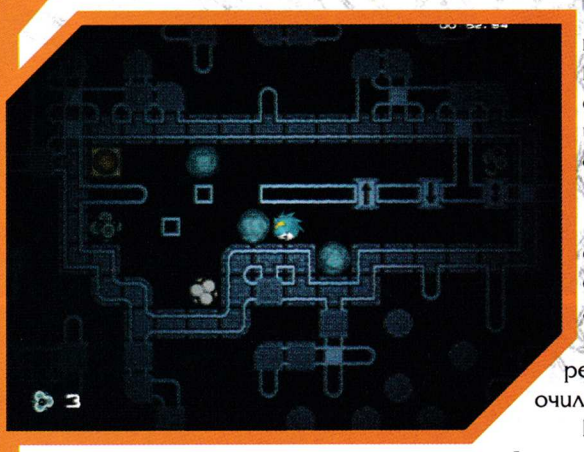
Музиката е страхотна и напълно пасва на тази сага. Парчетата направо те грабват, а възможността да си избереш една от музиките на седемте магически школи е интересно хрумване. Звуците ви съпътстват през цялото време, при това те са изцяло автентични.

ФИНАЛ

Макар повечето скептици да са единодушни, че Age of Wonders II е поредният боклук на пазара на компютърни игри, аз твърдо ще заявя, че това не е така. Играта си я бива, при това доста повече от някои наскоро излезли походови стратегии. Ако не ми вярвате, поиграйте на нея и ще се уверите сами!

Логически игрички

Веселин Жилов



Стратегии, екшъни, стратегии, екшъни... не ви ли омръзна? Ако искате да опитате нещо по-различно, тази статия е за вас. В нея ще ви разкажа за няколко малки безплатни игрички, създадени от аматьори и ентусиасти. В тях е вложен много повече идеен заряд, отколкото в големите заглавия през последните месеци.

Игрите на Icart

Emmanuel Icart е француз. Това е важно, защото Франция е създала много оригинални заглавия. Силно ме впечатли, че той сам-самичък беше направил доста добър триизмерен енджин. В него има нелоши ефекти, той поддържа и триизмерно ускорение, всички възможни резолюции, превключване между first person и third person, дори има вграден anaglyphic mode (слагате си червено-сини очила и картината става още по-обемна).

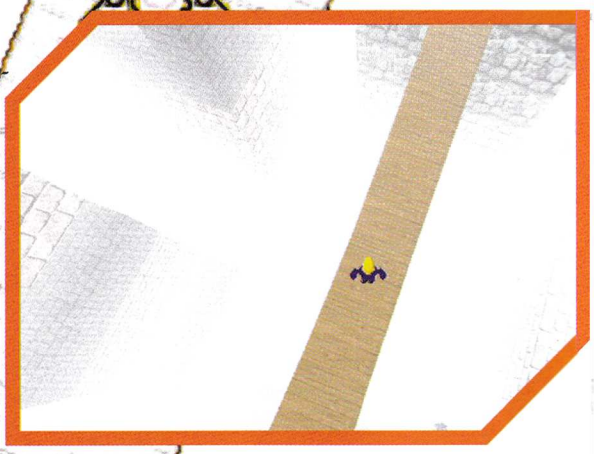
Най-интересните негови творения са **Pumpy** и **TurboLode**, в които той пренася стари класики от миналото в третото измерение. Pumpy е триизмерен Sokoban, но акцентът не е поставен върху логиката, а върху досетливостта на играча. Старите правила действат и тук – можете само да бутате кашоните, но не и да ги дърпате, което прави невъзможно измъкването на кашон, заклещен в стена или поставен в група от други кашони. Любопитното е, че тук има няколко вида врати, които се отварят от различни по цвят сандъци. Нещо повече, сандъците могат да се намират на различна височина, върху различни повърхности и дори да бъдат събаряни един върху друг! Това прави играта много интерактивна и интересна.

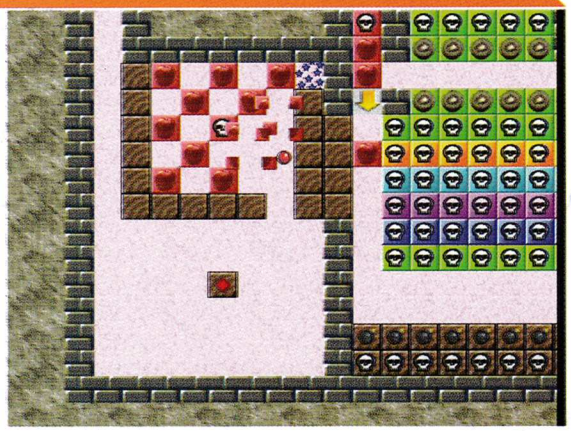
TurboLode е римейк на Lode Runner. Пак ще събирате златни кюлчета и ще бягате по стълби. Съществуват повърхности, които героят може да разкопае – временно или завинаги. Има и нови елементи – например силови полета, изграждащи стени и мостове, които могат да бъдат включвани и изключвани. По-горните нива са изключително интересни, сложни и взаимосвързани логически в пространството. На практика те вече не приличат на динамичния и логичен Lode Runner, а се превръщат в триизмерна загадка. Аз също съм проектирал едно от тях. (Забравих да спомена, че игрите на Manu имат вграден редактор на нива, който е много удобен за ползване.)

Да живее 2D!

Ето и няколко интересни двумерни игрички. Голям е шансът да ги играят именно хора, които по принцип не харесват компютърните игри.

Във **Frozen Fruits Frenzy** вие сте едно топче. Гравитацията го дърпа надолу, после то отскача нагоре. Затова имате частичен контрол върху него, можете да го движите само наляво и надясно и да отскачате от стените. Вашата цел е да разбиете всички хранителни запаси от плодове на злите извънземни, които искат да завладеят земята (извънземните са вегетарианци). Гениалното тук е, че в определени ситуации можете да променяте цвета си. Когато сте сини, можете да разбивате сини плодове, но ще умирате, ако се докоснете до сини черепи. Много хитро трябва да използвате и поведението на враговете си, така че те, без да искат, да ви помогнат или да се самоубият.





Друга гениална игра е **Rox – римейк на Boulder Dash**. Вие сте едно същество, което обича да си похапва кристали, но мрази да му падат камъни на главата. Впечатляващото е, че в играта има една реалистична (за света на Rox) физика – камъните и диамантите се търкалят, ако са без опора. Освен бързи рефлекси, ви е нужно логично мислене, за да откопаете някой много труден диамант, да направите капан за врага, да избутате скала... Има много нови елементи спрямо Boulder Dash – диаманти, които стават годни за консумиране само ако нещо падне върху тях, еднопосочни тръби, ключове и прекъсвачи, експлозиви, генератори на скали, врагове с различно поведение и шантави бонуси... Трябва да спомена, че играта е напълно безплатна.

Всички описани тук заглавия ще можете да намерите на компактдиска към списанието.